

# **Pengolahan Elemen Visual pada Interior Ruang Pamer Galeri Topeng Malangan**

**Tiara Ridhani Putri Arindra<sup>1</sup>, Rinawati P. Handajani<sup>2</sup>, Noviani Suryasari<sup>3</sup>**

*<sup>1</sup> Mahasiswa Jurusan Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Brawijaya*

*<sup>2</sup> Dosen Jurusan Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Brawijaya*

*<sup>3</sup> Dosen Jurusan Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Brawijaya*

*Email: tiararidhani@gmail.com*

## **ABSTRAK**

Kota Malang membutuhkan Galeri Topeng Malangan yang dapat menampung serta mengembangkan topeng Malangan yang merupakan ikon budaya Malang. Ruang utama pada Galeri adalah Ruang Pamer Topeng Malangan, sehingga memerlukan pengolahan desain yang khusus. Desain yang baik adalah desain yang memiliki keselarasan di dalamnya, keselarasan dapat dicapai melalui pengolahan elemen-elemen visual dan melalui pemilihan, penggunaan, serta penyusunan objek yang didasarkan pada ide yang sama. Maka untuk mencapai desain ruang pamer topeng Malangan yang baik serta selaras dapat dilakukan pengolahan elemen visual ruang pamer topeng Malangan berdasarkan watak tokoh topeng Malangan. Untuk mencapai hal tersebut, pertama dilakukan pengumpulan data, data utama yang dibutuhkan adalah tinjauan persyaratan ruang pamer, tinjauan elemen visual, dan tinjauan sifat tokoh berdasarkan bentuk topeng Malangan. Tahapan kedua adalah tahapan analisis yang meliputi analisis pembentukan tema ruang berdasarkan watak tokoh topeng Malangan yang pada akhirnya menghasilkan enam kelompok ruang dan masing-masing memiliki tema berbeda, serta analisis variabel elemen visual dan variabel persyaratan ruang pamer, hasil dari analisis kemudian menjadi konsep desain. Tahapan terakhir adalah perancangan Ruang Pamer Topeng Malangan. Adanya perbedaan sifat pada tiap kelompok tokoh menghasilkan tema ruang yang berbeda sehingga menghasilkan desain ruang pamer topeng Malangan yang berbeda pula pada setiap ruangnya.

Kata kunci: elemen visual, interior, ruang pamer, topeng Malangan

## **ABSTRACT**

Malang City needs Galeri Topeng Malangan because the gallery will contain and develop Topeng Malangan as the cultural icon of Malang. Main room of the gallery is Topeng Malangan Exhibition Room. It needs specific design processing. Good design is the design which is in harmony with the content. Harmony is produced by processing the visual elements and also by selecting, using, and arranging the idea based on the similar idea. Good and harmonious design of Topeng Malangan exhibition room can be achieved by designing the visual elements in Topeng Malangan exhibition room based on the personality of Topeng Malangan characters. To achieve this goal, several stages are included. First is data collection. Main data involve the results of reviewing the prerequisites of exhibition room, the visual elements, and the personality of Topeng Malangan characters. Second stage is the analysis over room themes which are established based on the personality of Topeng Malangan characters. The result of analysis is six groups of room where each group will have different theme. Visual elements and exhibition room prerequisites are also analyzed, and the product is design concept. Final stage is the design of Topeng Malangan exhibition room. Different personality of each character has produced different room theme such that the design of Topeng Malangan exhibition room will always involve different designs of each room.

Keywords: visual elements, interior, exhibition room, topeng Malangan

## 1. Pendahuluan

Jumlah wisatawan yang datang ke kota Malang meningkat 15% dari tahun sebelumnya (Purnomo, 2014), namun sebagian besar wisatawan lebih memilih mengunjungi pusat perbelanjaan dari pada potensi wisata Malang yang lain, hal ini menyebabkan potensi Malang seperti topeng Malangan yang merupakan salah satu ikon budaya Malang yang keberadaannya patut untuk dilestarikan kurang memiliki kesempatan untuk dikenal oleh wisatawan. Berdasarkan hal tersebut dibutuhkan wadah untuk memperkenalkan dan mengembangkan topeng Malangan, wadah tersebut adalah Galeri topeng Malangan. Ruang utama pada Galeri adalah Ruang Pamer Topeng Malangan yang memerlukan pengolahan desain khusus karena bersentuhan langsung dengan pengunjung. Desain yang baik adalah desain yang memiliki kesatuan dan keselarasan didalamnya, keselarasan dapat dicapai melalui pengolahan elemen-elemen visual pada desain elemen visual tersebut adalah bentuk dan wujud, tekstur, warna, nada warna, proporsi, padat dan rongga, serta arah (Smithies, 1987). Keselarasan juga dapat dicapai melalui pemilihan, penggunaan, serta penyusunan objek yang didasarkan pada suatu ide yang sama (Marwati, 2000).

Menurut Astrini et al (2013), setiap warna, ukiran, ragam hias serta karakter wajah dari tiap tokoh topeng Malangan mempengaruhi watak atau sifat dari setiap tokoh topeng Malangan itu sendiri. Selain itu berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Sumintarsih et al (2012), mayoritas penikmat kesenian Wayang Topeng Malangan (sebesar 47,5%) menyatakan bahwa mereka membutuhkan penjelasan mengenai sifat tokoh agar dapat lebih menikmati dan menghayati lakon wayang topeng Malangan. Maka untuk mencapai desain ruang pamer topeng Malangan yang baik serta selaras dengan objek pamer yang ditampungnya dapat dilakukan pengolahan elemen visual ruang pamer topeng Malangan berdasarkan watak atau karakter tokoh topeng Malangan.

## 2. Bahan dan Metode

### 2.1 Tinjauan Galeri

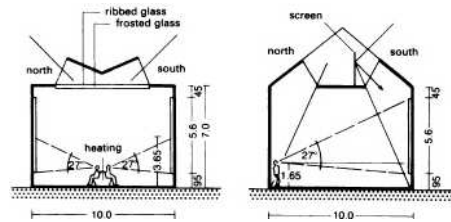
Objek bangunan perancangan adalah Galeri Topeng Malangan, maka menurut Chiara and Callendar (1980) bangunan perancangan dapat masuk ke dalam jenis galeri "*Art Gallery of Clasical Art*" berdasarkan isinya, "*Modern Art Gallery*" berdasarkan bentuknya, dan "*Public Art Gallery*" berdasarkan sifatnya.

### 2.2 Tinjauan Ruang Pamer

Fokus studi adalah pada perancangan interior ruang pamer topeng Malangan yang memamerkan topeng Malangan sebagai objek pamer utama. Topeng Malangan merupakan objek pamer utama yang berjumlah serta berjenis tetap dan tidak berubah karena jenis serta bentukannya yang telah diatur oleh *pakem-pakem* budaya. Sehingga bentuk ruang pamer yang digunakan adalah "ruang pamer tetap".

Menurut Lawson (1981) persyaratan yang perlu diperhatikan dalam perencanaan ruang pamer diantaranya adalah sebagai berikut:

- Penghawaan  
Penghawaan alami dapat menerapkan sistem ventilasi silang yang ada pada dua sisi ruang agar penghawaan dapat mengalir dengan lancar. Sedangkan penghawaan buatan dapat menggunakan *air conditioner*.
- Pencahayaan  
Pencahayaan yang disarankan pada ruang pameran adalah kurang lebih sebesar 50 lux dengan suhu ruang antara 21°C sampai 26°C. Radiasi ultra violet pada ruang pameran perlu diminimalkan. Pencahayaan alami yang baik untuk ruang pameran adalah pencahayaan alami yang diolah secara tidak langsung. Beberapa contoh pencahayaan alami pada ruang pameran adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Pencahayaan Alami pada Ruang Pamer  
(Sumber : Neufert, 2006)

Pencahayaan buatan juga sangat penting peranannya dalam keberhasilan perancangan ruang pameran. Menurut Kartini (2012), macam pencahayaan buatan antara lain adalah :

1. *General Lighting*

*General lighting* merupakan tipe pencahayaan paling sederhana. Pencahayaan ini memiliki efek terang yang merata sehingga dapat dijadikan sebagai penerangan utama dalam ruang.

2. *Task Lighting*

Tipe pencahayaan ini memberikan pencahayaan pada objek yang spesifik. Cahaya disorotkan pada area yang terbatas dan tertentu seperti dalam menerangi lukisan, topeng, atau benda seni lainnya.

3. *Accent Lighting*

Tipe pencahayaan ini dapat menciptakan *mood* pada ruang seperti memberi kesan dramatis, romantis, atau artistis.

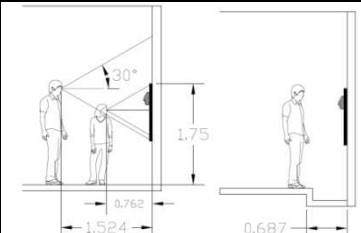
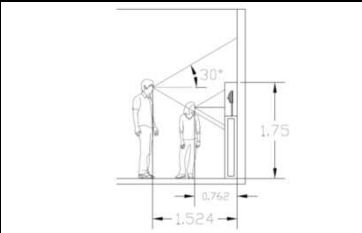
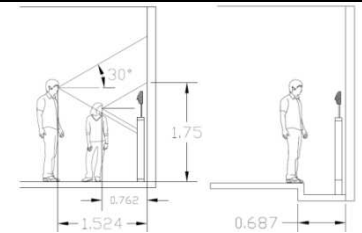
- Tata Objek

Tata letak barang koleksi atau peraga sangat berperan dalam memudahkan pengunjung untuk melihat, mengapresiasi serta menikmati koleksi. Standar peletakan barang koleksi di dalam ruang pameran dengan objek pengamatan topeng yang berdimensi cukup kecil adalah 152,4 cm, dan jarak pandang minimal adalah 76,2 cm (Panero and Zelnik, 1979).

Dalam upaya melindungi objek pameran dari potensi kerusakan, panjang jangkauan tangan manusia juga perlu dipertimbangkan dalam meletakkan objek pameran, jarak maksimal jangkauan laki-laki dewasa kurang lebih adalah 68,7cm (Panero and Zelnik, 1979). Berdasarkan hal tersebut maka penataan objek pameran dengan sistem yang terbuka dapat mengaplikasikan jarak pembatas antara objek pameran dengan area sirkulasi minimal sebesar 68,7 cm.

Menurut Tutt and Adler (1981) terdapat tiga macam cara mendisplay atau menata objek pameran, yaitu:

**Tabel 1. Cara Display Objek Pamer**

On walls or on panels	In showcase	Free standing on the floor
		

(Sumber: Tutt and Adler, 1981; gambar diolah dari Panero and Zelnik, 1979)

- **Sirkulasi**

Beberapa prinsip yang dapat digunakan dalam penataan sirkulasi menurut Chiara and Callendar (1980) adalah sebagai berikut:

1. *Sequential circulation*

Merupakan sirkulasi yang berbentuk ulir maupun memutar dari *entrance* sampai dengan kembali ke *entrancelagi*.

2. *Random circulation*

Merupakan sirkulasi yang memberikan kebebasan bagi pengunjung untuk memilih ruang pameran manakah yang ingin dituju terlebih dahulu.

3. *Ring circulation*

Merupakan sirkulasi yang melingkar dan setiap ruang memiliki jalur ke luar dan masuk secara dua arah.

4. *Linear*

Merupakan sirkulasi yang memiliki alur yang jelas karena pengunjung diarahkan masuk dari satu ruang ke ruang lain secara linier, hal ini membuat penataan objek pameran menjadi teratur dan jelas sehingga mudah ditangkap dengan baik oleh pengunjung.

## 2.3 Tinjauan Elemen Visual

Menurut Smithies (1987) keselarasan dapat dicapai melalui pengolahan elemen-elemen visual pada desain, elemen-elemen tersebut adalah:

- **Wujud dan bentuk**

Bentuk memiliki geometri-geometri sehingga dapat dikenali dengan baik. Wujud dan bentuk dapat menghasilkan elemen komposisi yang sangat kuat melalui perulangan dan variasi. Wujud dan bentuk juga dapat menunjang proporsi dan arah.

- **Warna**

Penggunaan warna sering terbatas pada rona warna (*hue*) komposisi atau skema warna dan penerapan corak. Terdapat beberapa hal lain yang dapat memperkaya warna yaitu warna yang dapat dihasilkan oleh kilau, tekstur dan transparansi.

- **Tekstur**

Tekstur bukan hanya berkisar dari halus ke kasar tetapi meliputi dekorasi dan ukiran.

- **Arah**

Setiap bangunan maupun ruangan memiliki elemen yang menyatakan arah. Pada kebanyakan bangunan terdapat elemen-elemen kuat berarah vertikal dan horisontal yang dihasilkan oleh bentuk bangunan sebagai suatu keseluruhan.

- **Proporsi**

Dalam arsitektur, proporsi adalah hubungan geometris dari sisi-sisi segi empat dengan isi, juga rasa atau perbandingan dari bagian-bagian yang berbeda dari komposisi.

## 2.4 *Tinjauan Topeng Malangan*

Berdasarkan wawancara pada Bapak Handoyo, penerus Sanggar Asmorobangun serta berdasarkan penelitian Winarno dan Widyatmoko (1998), 76 tokoh topeng Malangan dapat dikelompokkan menjadi enam kelompok berdasarkan sifatnya yaitu Halusan Putra, Halusan Putri, Gagahan, Punakawan, Raksasa, dan Binatang. Sifat tokoh topeng Malangan dapat dilihat berdasarkan bentukan mata, alis, hidung, mulut, kumis, jenggot, sinom, godeng, dan warna topengnya (Suru et al., 1985).

## 2.5 *Metode*

Secara umum tahapan yang dilakukan pada penelitian ini yang pertama adalah tahapan pengumpulan data yang terdiri dari data primer dan sekunder. Data primer didapatkan dari survei lapangan pada tapak perancangan dan pada Sanggar Asmorobangun (salah satu pusat kerajinan topeng Malangan) serta wawancara pada pengrajin serta seniman topeng Malangan. Data sekunder didapatkan dari studi literatur yang meliputi tinjauan umum galeri, tinjauan ruang pameran yang meliputi persyaratan ruang pameran (bertindak sebagai variabel penelitian), tinjauan macam elemen visual (bertindak sebagai variabel penelitian), tinjauan keselarasan, tinjauan topeng Malangan yang di dalamnya mencakup mengenai sifat tokoh berdasarkan bentukan topeng, dan tinjauan komparasi yang menitik beratkan mengenai persyaratan ruang pameran dan pengolahan elemen visual pada ruang pameran. Tahapan yang kedua adalah tahapan analisis yang meliputi analisis pembentukan tema ruang berdasarkan watak tokoh topeng Malangan yang pada akhirnya menghasilkan enam kelompok ruang (Halusan Putra, Halusan Putri, Gagahan, Punakawan, raksasa, dan Binatang) dengan masing-masing memiliki tema yang berbeda, tema dari tiap kelompok ruang tersebut kemudian menjadi dasar dari analisis tahap selanjutnya yaitu analisis variabel elemen visual (wujud dan bentuk, warna, tekstur, arah, dan proporsi) dan juga variabel persyaratan ruang pameran (pencahayaan, penghawaan, sirkulasi, dan tata objek), hasil dari analisis pada tahap ini kemudian menjadi konsep desain bagi masing-masing ruang pameran topeng Malangan. Tahapan ketiga adalah perancangan desain Ruang Pameran Topeng Malangan yang bersumber dari konsep desain yang telah didapatkan dari penarikan kesimpulan pada tahapan analisis.

## 3. **Hasil dan Pembahasan**

### 3.1 *Analisis Pembentukan Tema Ruang berdasarkan Watak Tokoh Topeng Malangan*

Analisis diawali dengan penyimpulan sifat dari 76 topeng Malangan dari Sanggar Asmorobangun berdasarkan literatur dari Suru et al. (1985). Analisis juga dilakukan bersamaan dengan pengelompokan topeng Malangan ke dalam enam kelompok tokoh (Halusan Putra, Halusan Putri, Gagahan, Punakawan, Raksasa, Binatang). Elemen warna pada topeng Malangan diambil sebagai elemen pembentuk tema ruang utama, sedangkan elemen lainnya menjadi pembentuk tema pendukung. Perumusan tema dilakukan pada tiap kelompok tokoh dengan cara diambil berdasarkan kuantitas sifat paling dominan, selanjutnya dilakukan penerjemahan sifat pada tiap kelompok tokoh menjadi tema ruang untuk mempermudah aplikasi dalam desain.

**Tabel 2. Perumusan Tema Ruang Berdasarkan Watak Tokoh**

Kelompok	Sifat Utama	Sifat Pendukung	Tema Ruang
Halusan Putra	Setia	Anggun dan jujur	<b>Konstan</b> , elegan, dan natural
Halusan Putri	Suci	Lembut	<b>Mulia</b> , dan lembut
Gagahan	Berani	Gagah dan kesatria	<b>Berani</b> , gagah, dan maskulin
Punakawan	Setia	Jenaka dan kesatria	<b>Konstan</b> , dinamis, dan tangguh
Raksasa	Berani	Gagah dan seram	<b>Berani</b> , maskulin, dan seram
Binatang	Berani	Keji dan gagah	<b>Berani</b> , maskulin, dan keras

(Sumber : Hasil Analisis, 2014)


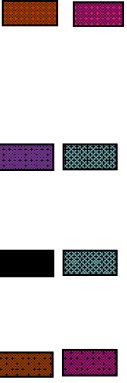
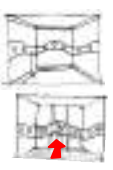
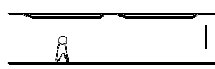
### 3.2 Analisis Pengolahan Variabel Elemen Visual dan Persyaratan Ruang Pamer

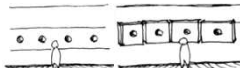
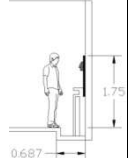

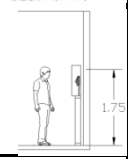
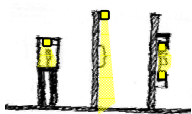
Pada tahap ini dilakukan analisis elemen visual (wujud dan bentuk, warna, tekstur, proporsi, dan arah) dan persyaratan ruang pamer (pencahayaan, sirkulasi, dan tata objek) berdasarkan tema ruang pada tiap kelompok tokoh. Analisis dapat bersumber dari literatur maupun intuitif. Dalam menganalisis juga dilakukan beberapa pertimbangan agar hasil dari analisis dapat diwujudkan ke dalam desain dengan baik dan selaras, seperti dengan mempertimbangkan bentukan topeng yang mewakili.

**Tabel 3. Analisis Pengolahan Elemen Visual dan Persyaratan Ruang Pamer Tokoh Halusan Putra**

Tokoh yang mewakili adalah Panji Panggending :



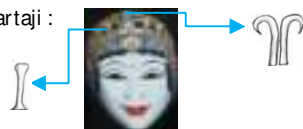
No.	Variabel	Tema Ruang Konstan, Elegan, dan Natural (Dominasi Konstan)
<b>Variabel Elemen Visual</b>		
1	Wujud dan bentuk 	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kesan konstan: penerapan dominasi bentuk persegi dengan orientasi horisontal.</li> <li>Bentukan persegi dengan orientasi horisontal pada topeng Panji Panggending: bentukan persegi dengan orientasi horisontal yang memiliki lengkungan-lengkungan lembut.</li> </ul>
2	Warna 	<ul style="list-style-type: none"> <li>Dominasi Warna Tema konstan sebagai tema utama: warna biru atau biru hijau (Swasty, 2010).</li> <li>Nada Warna Nada warna pada topeng Panji Panggending adalah nada warna yang tinggi (sesuai dengan watak tokoh Panji Panggending yang berwatak halus), sehingga warna yang digunakan adalah warna-warna dengan nada warna yang tinggi.</li> <li>Warna Pendukung <ul style="list-style-type: none"> <li>Warna pendukung diambil dari salah satu tema, yaitu natural.</li> <li>Warna yang mencerminkan ke-naturalan adalah warna-warna yang terdapat di alam seperti warna hijau atau coklat (Swasty, 2010).</li> </ul> </li> <li>Warna Netral <ul style="list-style-type: none"> <li>Karena watak tokoh Halusan Putra cenderung positif dan halus maka warna netral yang dapat diaplikasikan adalah warna putih.</li> <li>Variasi warna netral adalah warna coklat yang juga dapat mendukung tema natural.</li> </ul> </li> <li>Skema warna Skema warna yang dapat digunakan untuk menyelaraskan warna-warna di atas antara lain: <ul style="list-style-type: none"> <li>Analogus: Biru, biru hijau, dan hijau (dominasi biru atau biru hijau)</li> </ul> </li> </ul>
3	Tekstur	Dominasi tekstur: tekstur halus (mewakili tema elegan serta konstan). Tekstur halus dicapai dengan penerapan beberapa material: kaca, kayu berpolitur, satin, dan permukaan benda dengan <i>finishing</i> cat halus (Laksmiwati, 2012).
4	Arah	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kesan konstan: elemen visual yang berarah horisontal dan menerus atau diulang-ulang di sepanjang ruang pamer.</li> <li>Ditegaskan melalui pengaplikasian titik pusat perhatian dengan menggunakan kontras elemen visual atau justru melalui penerapan elemen visual yang mencerminkan tema konstan dengan kuantitas yang melebihi dari pada bagian lain.</li> </ul> 
5	Proporsi	Proporsi ruang dengan tema konstan: penerapan proporsi ruang yang proporsional atau manusiawi serta penerapan pengulangan elemen ruang dengan proporsi yang sama pada interior ruang pamer untuk lebih memperkuat tema konstan. 


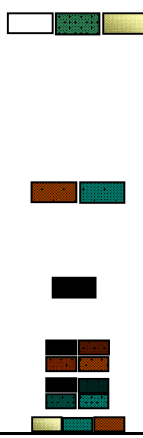
Variabel Persyaratan Ruang Pamer		
1	Tata Objek	<p>Tata objek dengan tema utama (konstan): penataan objek yang berada pada satu garis horisontal dan penataannya menerus mengelilingi ruangan sehingga menciptakan kesan garis yang tidak terputus serta perulangan dengan bentuk yang sama. Tata objek ini dapat dicapai dengan sistem <i>on walls, on panels, atau in showcase</i>.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Penataan <i>on walls/ on panels</i></li> </ul>  <p>Ketinggian objek harus sesuai dengan standar (maksimal 1,75 meter), serta karena sifatnya yang terbuka maka penataan dengan sistem ini membutuhkan <i>barrier</i> dengan panjang minimal 0,687 meter.</p>  <ul style="list-style-type: none"> <li>- Penataan <i>in showcase</i></li> </ul>  <p>Ketinggian objek harus sesuai dengan standar (maksimal 1,75 meter).</p> 
2	Pencahayaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>General Lighting</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Penerangan buatan: penerangan yang sesuai dengan tema ruang yang elegan dan natural dapat menggunakan tipe lampu TL CWX (berefek cahaya mewah dan agak sejuk), lampu merkuri putih (berefek cahaya putih kehijau-hijauan dan agak sejuk), dan lampu metal halida (berefek cahaya putih kehijauan dan agak sejuk).</li> <li>- Penerangan alami: penerangan tambahan pada siang hari menggunakan pencahayaan alami dari sinar matahari yang telah diolah menjadi penerangan tidak langsung untuk menjaga kualitas objek pamer.</li> </ul> </li> <li>• <i>Task Lighting</i> <p><i>Task lighting</i> dapat menggunakan pencahayaan yang berada di dekat atau sekeliling objek pamer, pencahayaan dapat menggunakan lampu tipe standar maupun tipe <i>spotlight</i>.</p>  </li> <li>• <i>Accent Lighting</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Accent lighting</i> dapat diletakkan pada <i>drop ceiling</i>, lantai, atau dinding hingga membuat sebuah efek garis horisontal yang tidak terputus sehingga dapat memperkuat tema ruang konstan dan dapat bertindak sebagai pengarah sirkulasi dalam ruang pamer.</li> <li>- <i>Accent lighting</i> yang ditata secara vertikal juga dapat bertindak sebagai titik pusat perhatian yang dapat mengarahkan sirkulasi pengunjung di dalam ruang pamer.</li> </ul> </li> </ul>
3	Sirkulasi	Sirkulasi yang dapat mendukung tema ruang konstan antara lain adalah sirkulasi yang datar dan meniadakan kelokan.




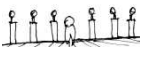
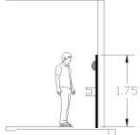


(Sumber : Hasil Analisis, 2014)

**Tabel 4. Analisis Pengolahan Elemen Visual dan Persyaratan Ruang Pamer**  
**Tokoh Halusan Putri**

Tokoh yang mewakili adalah Dewi Sekartaji :



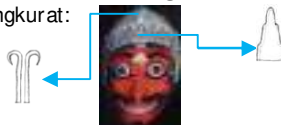
No.	Variabel	Tema Ruang Mulia dan Lembut (Dominasi Mulia)
Variabel Elemen Visual		
1	Wujud dan bentuk	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kesan mulia : penerapan dominasi bentuk persegi dengan orientasi vertikal.</li> <li>• Bentuk persegi dengan orientasi vertikal pada topeng Dewi Sekartaji: bentuk persegi dengan orientasi vertikal yang memiliki lengkungan-lengkungan lembut.</li> </ul> 
2	Warna	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dominasi Warna</li> <li>• Tema mulia sebagai tema utama: warna putih dan merah ungu (Swasty, 2010), serta kuning emas.</li> <li>• Nada Warna</li> <li>• Nada warna pada topeng Dewi Sekartaji adalah nada warna yang tinggi (sesuai dengan watak tokoh Dewi Sekartaji yang mulia dan lembut), sehingga warna yang digunakan adalah warna dengan nada warna yang tinggi.</li> <li>• Warna Pendukung <ul style="list-style-type: none"> <li>- Warna pendukung diambil dari tema pendukung, yaitu lembut.</li> <li>- Warna yang mencerminkan kelembutan pada umumnya adalah warna-warna pastel seperti biru muda dan merah muda (Swasty, 2010).</li> </ul> </li> <li>• Warna Netral</li> <li>• Karena watak tokoh Halusan Putri cenderung positif dan halus maka warna netral yang dapat diaplikasikan adalah warna putih. Warna putih juga mendukung tema utama yaitu mulia.</li> <li>• Skema warna</li> <li>• Skema warna yang dapat digunakan untuk menyelaraskan warna-warna di atas antara lain: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Monokhromatik : Biru Muda (Dominasi Putih)</li> <li>- Monokhromatik : Merah Muda (Dominasi Putih)</li> <li>- Analogus : Kuning emas, merah muda, biru muda (Dominasi kuning emas atau merah muda)</li> </ul> </li> </ul> 
3	Tekstur	Dominasi tekstur : tekstur halus (mewakili tema mulia dan lembut). Tekstur halus dicapai dengan penerapan material : kaca, kayu berpolitur, kain, dan permukaan benda dengan finishing cat halus (Laksmiwati, 2012).

4	Arah	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kesan mulia : penerapan elemen - elemen visual yang berarah vertikal.</li> <li>Ditegaskan melalui pengaplikasian titik pusat perhatian dengan menggunakan kontras elemen visual atau justru melalui penerapan elemen visual yang mencerminkan tema ruang mulia dan lembut dengan kuantitas yang melebihi dari pada bagian lain.</li> </ul>	
5	Proporsi	Proporsi ruang dengan tema mulia : Pada umumnya diperlakukan khusus dan diberi kedudukan yang tinggi, sehingga tema mulia dapat dicapai dengan proporsi ruang yang lebih tinggi dari ruang-ruang sebelumnya.	
<b>Variabel Persyaratan Ruang Pamer</b>			
1	Tata Objek	<p>Tata objek dengan tema mulia : penataan objek dengan orientasi vertikal. Tata objek ini dapat dicapai dengan sistem <i>free standing on the floor</i> atau sistem panel yang ditata secara vertikal.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Penataan <i>on panels</i>   Ketinggian objek harus sesuai dengan standar (maksimal 1,75 meter), serta karena sifatnya yang terbuka maka penataan dengan sistem ini membutuhkan <i>barrier</i> dengan panjang minimal 0,687 meter.</li> <li>Penataan <i>free standing on the floor</i>   Ketinggian objek harus sesuai dengan standar (maksimal 1,75 meter), serta karena sifatnya yang terbuka maka penataan dengan sistem ini membutuhkan <i>barrier</i> dengan panjang minimal 0,687 meter.</li> </ul>	 
2	Pencahayaan	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>General Lighting</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Penerangan buatan : penerangan yang sesuai dengan tema ruang yang mulia dan lembut, dapat menggunakan tipe lampu TL CWX (cahaya putih dengan efek mewah dan netral), lampu TL WW (cahaya putih kekuning-kuningan dan berefek hangat), dan lampu merkuri putih mewah (cahaya putih kekuningan dan berefek hangat dan mewah).</li> <li>Penerangan alami : penerangan tambahan pada siang hari menggunakan pencahayaan alami dari sinar matahari yang telah diolah menjadi penerangan tidak langsung.</li> </ul> </li> <li><b>Task Lighting</b>  <i>Task lighting</i> dapat menggunakan pencahayaan yang berada di dekat atau sekeliling objek pamer, pencahayaan dapat menggunakan lampu tipe standar maupun tipe <i>spotlight</i>.</li> <li><b>Accent Lighting</b>  <i>Accent lighting</i> dengan penataan vertikal dapat mendukung tema ruang mulia. <i>Accent lighting</i> juga dapat diletakkan pada <i>drop ceiling</i>, lantai, atau dinding hingga dapat menjadi pengarah sirkulasi.</li> </ul>	
3	Sirkulasi	Sirkulasi dengan tema ruang mulia : sirkulasi yang mengalami ketinggian lantai ketika menuju ke arah ruang pamer, sehingga terlihat lebih tinggi dari ruang sebelumnya dan terkesan diperlakukan dengan khusus untuk mewujudkan tema ruang mulia.	

(Sumber : Hasil Analisis, 2014)


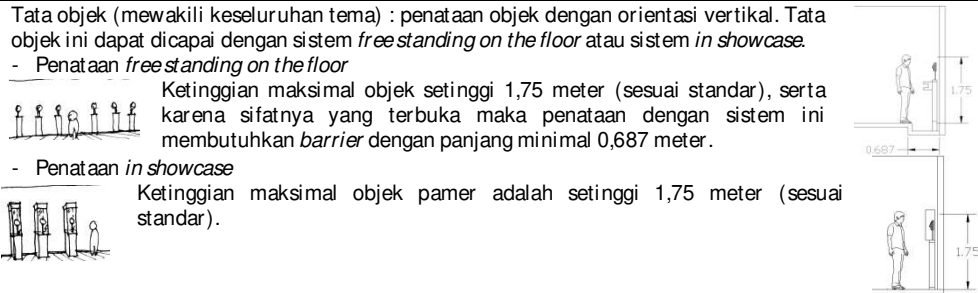
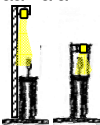

**Tabel 5. Analisis Pengolahan Elemen Visual dan Persyaratan Ruang Pamer Tokoh Gagahan**

Tokoh yang mewakili adalah Patih Dandang Mangkurat:



No.		Variabel		Tema Ruang Berani, Maskulin, Tangguh (Dominasi Berani)	
Variabel Elemen Visual					
1	Wujud dan bentuk		<ul style="list-style-type: none"><li>Kesan berani, maskulin, dan tangguh : penerapan bentukan persegi dengan orientasi vertikal (Laksmiwati, 2012).</li><li>Bentukan persegi dengan orientasi vertikal pada topeng Dandang Mangkurat : bentukan persegi dengan orientasi vertikal yang memiliki lengkungan-lengkungan lembut.</li></ul>		
2	Warna		<ul style="list-style-type: none"><li><b>Dominasi Warna</b> Tema berani (tema utama) : warna merah (Laksmiwati, 2012). Warna merah juga dapat menggambarkan tema ruang tangguh (Darmaprawira, 2002).</li><li><b>Nada Warna</b> Nada warna yang terdapat pada topeng Dandang Mangkurat adalah nada warna yang rendah yang sesuai dengan keberanian dan ketangguhan dari tokoh topeng Gagahan, sehingga nada warna yang digunakan adalah nada warna yang rendah.</li><li><b>Warna Pendukung</b> Warna pendukung (tema pendukung maskulin) : biru, hijau, dan merah (Laksmiwati, 2012 &amp; Darmaprawira, 2002)</li><li><b>Warna Netral</b> Warna netral (tema pendukung tangguh) : warna coklat</li><li><b>Skema warna</b> Skema warna yang dapat digunakan untuk menyelaraskan warna-warna di atas antara lain:<ul style="list-style-type: none"><li>- Monokromatik : Merah (Dominasi Merah)</li><li>- Komplementer : Merah dan hijau (Dominasi Merah)</li></ul></li></ul>		
3	Tekstur	Dominasi tekstur : tekstur kasar (mewakili keseluruhan tema). Tekstur kasar dicapai dengan penerapan material : tenun kasar, permukaan susunan batu, dan kayu jati doreng (Laksmiwati, 2012).			




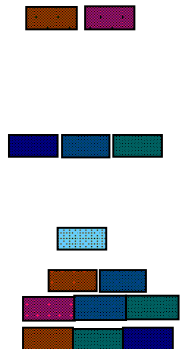
4	Arah	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kesan berani, maskulin, dan tangguh dapat dicapai melalui penerapan elemen - visual yang berarah vertikal.</li> <li>Ditegaskan melalui pengaplikasian titik pusat perhatian dengan menggunakan kontras elemen visual atau justru melalui penerapan elemen visual yang mencerminkan tema ruang keseluruhan dengan kuantitas melebihi dari bagian lain.</li> </ul>	
5	Proporsi	Kesan berani dapat dicapai dengan proporsi ruang yang mengalir atau selalu menaik ke atas sehingga pengunjung dapat merasakan keberanian dan perjuangan yang dimiliki oleh tokoh topeng Gagahan.	
<b>Variabel Persyaratan Ruang Pamer</b>			
1	Tata Objek	<p>Tata objek (mewakili keseluruhan tema) : penataan objek dengan orientasi vertikal. Tata objek ini dapat dicapai dengan sistem <i>free standing on the floor</i> atau sistem <i>in showcase</i>.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Penataan <i>free standing on the floor</i> Ketinggian maksimal objek setinggi 1,75 meter (sesuai standar), serta karena sifatnya yang terbuka maka penataan dengan sistem ini membutuhkan <i>barrier</i> dengan panjang minimal 0,687 meter.</li> <li>Penataan <i>in showcase</i> Ketinggian maksimal objek pamer adalah setinggi 1,75 meter (sesuai standar).</li> </ul>	
2	Pencahayaan	<ul style="list-style-type: none"> <li><i>General Lighting</i> Penerangan buatan : penerangan yang sesuai dengan tema ruang utama (berani) dapat menggunakan tipe lampu TL WXX (memberikan efek hangat dan dapat memperkuat tampilan warna merah), dan lampu merkuri putih mewah (memberikan efek hangat dan dapat memperkuat tampilan warna merah).</li> <li>Penerangan alami : penerangan tambahan pada siang hari dapat menggunakan pencahayaan alami dari sinar matahari yang telah diolah menjadi penerangan tidak langsung.</li> <li><i>Task lighting</i> <i>Task lighting</i> menggunakan pencahayaan yang berada di dekat atau sekeliling objek pamer, pencahayaan dapat menggunakan lampu tipe standar maupun tipe <i>spotlight</i>.</li> <li><i>Accent Lighting</i> <i>Accent lighting</i> dengan penataan secara vertikal dapat mendukung keseluruhan tema ruang, <i>accent lighting</i> juga dapat diletakkan pada <i>drop ceiling</i>, lantai, atau dinding sebagai pengarah sirkulasi.</li> </ul>	
3	Sirkulasi	Sirkulasi yang mewakili keseluruhan tema : sirkulasi yang terus menaik dengan menggunakan anak tangga atau ramp sehingga pengunjung dapat merasakan keberanian dan perjuangan yang dimiliki oleh tokoh topeng Gagahan.	

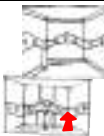

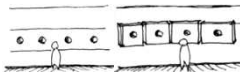
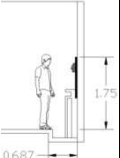

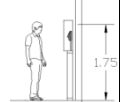
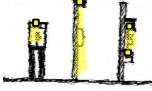
(Sumber : Hasil Analisis, 2014)

**Tabel 6. Analisis Pengolahan Elemen Visual dan Persyaratan Ruang Pamer Tokoh Punakawan**

Tokoh yang mewakili adalah Jarodeh:



No.	Variabel	Tema Ruang Konstan, Dinamis, dan Tangguh (Dominasi Konstan)
<b>Variabel Elemen Visual</b>		
1	Wujud dan bentuk 	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kesan konstan : penerapan dominasi bentuk persegi dengan orientasi horisontal. Sebagai variasi dapat diaplikasikan bentukan lengkung dan diagonal (kesan dinamis) (Laksmiwati, 2012).</li> <li>Bentuk-bentukan tersebut terdapat pada topeng Jarodeh, bentukan-bentukan tersebut memiliki lengkungan-lengkungan lembut.</li> </ul>
2	Warna 	<ul style="list-style-type: none"> <li>Dominasi Warna Tema konstan sebagai tema utama : warna biru atau biru hijau (Swasty, 2012).</li> <li>Nada Warna Nada warna pada topeng Jarodeh adalah nada warna yang tinggi (sesuai dengan wataknya yang setia tapi memiliki sisi kelembutan), maka warna yang digunakan adalah warna yang bernada tinggi</li> <li>Warna Pendukung Warna pendukung diambil dari tema pendukung yaitu dinamis (kuning, jingga, dan merah) (Laksmiwati, 2012) dan tangguh (warna merah).</li> <li>Warna Netral Kesan tangguh sebagai tema pendukung : warna coklat.</li> <li>Skema warna Skema warna yang dapat digunakan untuk menyelaraskan warna-warna di atas antara lain: <ul style="list-style-type: none"> <li>Komplementer : Biru dan jingga (Dominasi biru)</li> <li>Komplementer terbelah : Biru hijau, merah, dan jingga (Dominasi biru hijau)</li> <li>Triadic: Biru merah dan kuning (Dominasi biru)</li> </ul> </li> </ul>
3	Tekstur	Dominasi tekstur : tekstur halus (mewakili tema Skonstan). Tekstur halus dicapai dengan penerapan beberapa material: kaca, kayu berpolitur, satin, dan permukaan benda dengan <i>finishing cat</i> halus


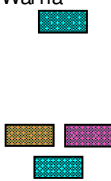
(Laksmiwati, 2012).		
4	Arah	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kesan konstan: elemen visual yang berarah horisontal dan menerus atau diulang-ulang di sepanjang ruang pameran.</li> <li>Ditegaskan melalui pengaplikasian titik pusat perhatian dengan menggunakan kontras elemen visual atau justru melalui penerapan elemen visual yang mencerminkan tema konstan dengan kuantitas yang melebihi dari pada bagian lain.</li> </ul> 
5	Proporsi	<p>Proporsi ruang dengan tema konstan: penerapan proporsi ruang yang proporsional atau manusiawi serta penerapan pengulangan <u>elemen ruang dengan proporsi</u> yang sama pada interior ruang pameran.</p> 
<b>Variabel Persyaratan Ruang Pamer</b>		
1	Tata objek	<p>Tata objek dengan tema utama (konstan): penataan objek yang berada pada satu garis horisontal dan penataannya menerus mengelilingi ruangan sehingga menciptakan kesan garis yang tidak terputus serta pengulangan dengan bentuk yang sama. Tata objek ini dapat dicapai dengan sistem <i>on walls, on panels</i>, atau <i>in showcase</i>.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Penataan <i>on walls/ on panels</i></li> </ul>  <p>Ketinggian objek harus sesuai dengan standar (maksimal 1,75 meter), serta karena sifatnya yang terbuka maka penataan dengan sistem ini membutuhkan <i>barrier</i> dengan panjang minimal 0,687 meter.</p>  <ul style="list-style-type: none"> <li>Penataan <i>in showcase</i></li> </ul>  <p>Ketinggian objek harus sesuai dengan standar (maksimal 1,75 meter).</p> 
2	Pencahayaan	<ul style="list-style-type: none"> <li><i>General Lighting</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>Penerangan buatan : penerangan yang sesuai dengan tema ruang dapat menggunakan tipe lampu TL CWX (karena baik dalam menerjemahkan warna secara keseluruhan), lampu TL WWX (berefek hangat dan dapat memperkuat objek dengan pewarnaan merah, jingga, kuning, dan biru), dan lampu merkuri putih mewah (berefek hangat dan dapat memperkuat warna objek merah, biru, dan kuning).</li> <li>Penerangan alami: penerangan tambahan pada siang hari menggunakan pencahayaan alami dari sinar matahari yang telah diolah menjadi penerangan tidak langsung.</li> </ul> </li> <li><i>Task Lighting</i> <p><i>Task lighting</i> dapat menggunakan pencahayaan yang berada di dekat atau sekeliling objek pameran, pencahayaan dapat menggunakan lampu tipe standar maupun tipe <i>spotlight</i>.</p>  </li> <li><i>Accent Lighting</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>Elemen diagonal pada ruang dapat pula dimunculkan melalui <i>accent lighting</i>. <i>Accent lighting</i> juga dapat diletakkan pada <i>drop ceiling</i>, lantai, atau dinding hingga membuat efek garis horisontal yang tidak terputus (memperkuat tema konstan) dan dapat bertindak sebagai pengarah sirkulasi.</li> <li><i>Accent lighting</i> yang ditata secara vertikal dapat bertindak sebagai titik pusat perhatian dan mendukung tema tangguh pada ruangan.</li> </ul> </li> </ul>
3	Sirkulasi	Sirkulasi yang dapat mendukung tema ruang konstan antara lain adalah sirkulasi yang datar dan meminimalisir kelokan.

(Sumber : Hasil Analisis, 2014)

**Tabel 7. Analisis Pengolahan Elemen Visual dan Persyaratan Ruang Pamer Tokoh Raksasa**

Tokoh yang mewakili adalah Kollo Marko Mamang:



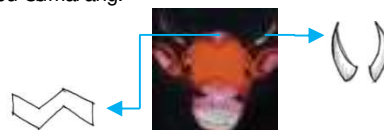
No.	Variabel	Tema Ruang Berani, maskulin, dan Seram (Dominasi Berani)
<b>Variabel Elemen Visual</b>		
1	Wujud dan bentuk	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kesan berani dan maskulin : penerapan bentuk persegi dengan orientasi vertikal (Laksmiwati, 2012).</li> <li>Bentuk persegi dengan orientasi vertikal pada topeng Kollo Marko Mamang : bentuk tersebut memiliki ujung runcing sehingga dapat merepresentasikan sifat seram dari tokoh raksasa.</li> </ul> 
2	Warna	<ul style="list-style-type: none"> <li>Dominasi Warna</li> <li>Warna yang dapat mencerminkan tema berani adalah warna merah (Laksmiwati, 2012).</li> <li>Nada Warna</li> <li>Nada warna pada topeng Kollo Marko Mamang adalah nada warna yang rendah (menggambarkan keberanian dan ketangguhan dari tokoh topeng), sehingga nada warna yang digunakan adalah nada warna yang rendah.</li> <li>Warna Pendukung</li> <li>Warna pendukung diambil dari tema pendukung (maskulin) yaitu warna biru, hijau, dan merah.</li> </ul> 

		<ul style="list-style-type: none"> <li>Warna Netral Karena watak tokoh Raksasa sebagian besar cenderung negatif maka warna netral yang dapat diaplikasikan adalah warna hitam. Warna hitam juga dapat mendukung tema ruang seram.</li> <li>Skema warna Skema warna yang dapat digunakan untuk menyelaraskan warna-warna di atas antara lain: - Komplementer : Merah dan hijau (Dominasi merah)</li> </ul>
3	Tekstur	Dominasi tekstur : tekstur kasar (mewakili keseluruhan tema). Tekstur kasar dicapai dengan penerapan material : tenun kasar, permukaan susunan batu, dan kayu jati doreng (Laksmiwati, 2012).
4	Arah	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kesan berani dan maskulin dapat dicapai melalui penerapan elemen - visual yang berarah vertikal.</li> <li>Ditegaskan melalui pengaplikasian titik pusat perhatian dengan menggunakan kontras elemen visual atau justru melalui penerapan elemen visual yang mencerminkan tema ruang dengan kuantitas melebihi dari bagian lain.</li> </ul>
5	Proporsi	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kesan berani dapat dicapai dengan proporsi rung yang mengalir atau selalu menanjak ke atas sehingga pengunjung dapat merasakan keberanian dan perjuangan yang dimiliki oleh tokoh topeng.</li> <li>Untuk mendukung tema seram pada ruangan, beberapa elemen dapat diletakkan secara miring hingga mengesankan adanya intimidasi.</li> </ul>
<b>Variabel Persyaratan Ruang Pamer</b>		
1	Tata Objek	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tata objek dengan tema berani dan maskulin : penataan objek dengan orientasi vertikal yang dapat dicapai dengan sistem <i>free standing on the floor</i> atau sistem panel vertikal. Untuk memberikan kesan seram tata objek dapat dimiringkan ke arah pengunjung agar pengunjung dapat lebih merasakan keseraman yang ada pada bentukan topeng.</li> <li>Penataan <i>on panels</i> Ketinggian objek harus sesuai dengan standar (maksimal 1,75 meter) serta karena sifatnya yang terbuka maka penataan dengan sistem ini membutuhkan <i>barrier</i> dengan panjang minimal 0,687 meter.</li> <li>Penataan <i>free standing on the floor</i> Ketinggian objek harus sesuai dengan standar (maksimal 1,75 meter) serta karena sifatnya yang terbuka maka penataan dengan sistem ini membutuhkan <i>barrier</i> dengan panjang minimal 0,687 meter.</li> </ul>
2	Pencahayaan	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>General Lighting</b> - Penerangan buatan : penerangan yang sesuai dengan tema ruang utama (berani) dapat menggunakan tipe lampu TL WXX (memberikan efek hangat dan dapat memperkuat tampilan warna merah), dan lampu merkuri putih mewah (memberikan efek hangat dan dapat memperkuat tampilan warna merah).</li> <li>- Penerangan alami : penerangan tambahan pada siang hari dapat menggunakan pencahayaan alami dari sinar matahari yang telah diolah menjadi penerangan tidak langsung.</li> <li><b>Task Lighting</b> <i>Task lighting</i> dapat menggunakan pencahayaan yang berada di dekat atau sekeliling objek pamer, pencahayaan dapat menggunakan lampu tipe standar maupun tipe <i>spotlight</i>. Kesan seram dapat dicapai dengan pencahayaan dari bagian bawah topeng.</li> <li><b>Accent Lighting</b> - <i>Accent lighting</i> dengan penataan secara vertikal dapat mendukung tema ruang berani dan maskulin. <i>Accent lighting</i> juga dapat diletakkan pada <i>drop ceiling</i>, lantai, atau dinding sebagai pengarah sirkulasi dalam ruang pamer.</li> </ul>
3	Sirkulasi	Sirkulasi yang mewakili keseluruhan tema : sirkulasi yang terus menanjak dengan menggunakan anak tangga atau ramp sehingga pengunjung dapat merasakan keberanian dan perjuangan yang dimiliki oleh tokoh topeng Raksasa.

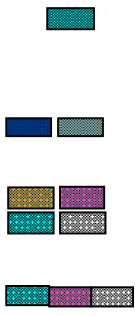

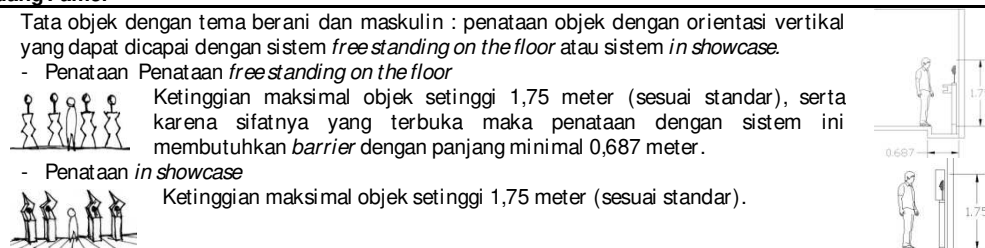
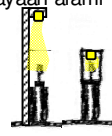

(Sumber : Hasil Analisis, 2014)

**Tabel 8. Analisis Pengolahan Elemen Visual dan Persyaratan Ruang Pamer Tokoh Binatang**

Tokoh yang mewakili adalah Lembu Gumarang:



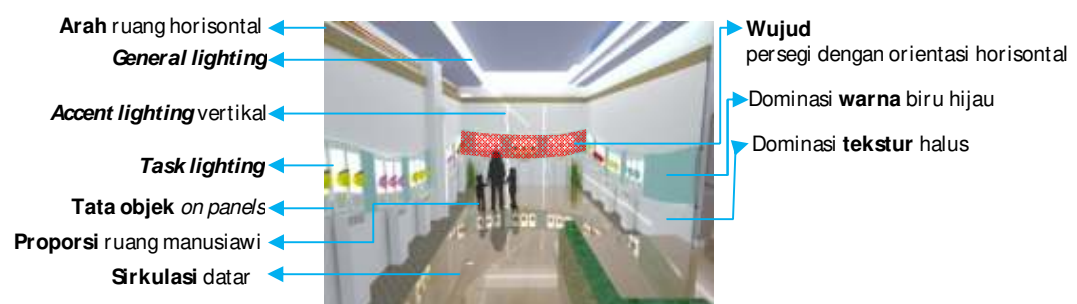
No.	Variabel	Tema Ruang Berani, Keras, dan Maskulin (Dominasi Berani)
<b>Variabel Elemen Visual</b>		
1	Wujud dan bentuk	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kesan berani dan maskulin : penerapan bentukan persegi yang berorientasi vertikal (Laksmiwati, 2012). Bentuk persegi yang berorientasi vertikal pada topeng Lembu Gumarang memiliki ujung yang runcing yang dapat merepresentasikan sifat keras dari tokoh raksasa</li> <li>Kesan keras (bentukan pendukung) : bentukan zigzag (Casofa, 2014).</li> </ul>

2	Warna	<ul style="list-style-type: none"> <li>Dominasi Warna Tema berani sebagai tema utama : warna merah (Laksmiwati, 2012).</li> <li>Nada Warna Nada warna pada topeng Lembu Gumarang tergolong rendah (menggambarkan keberanian dan ketangguhan dari tokoh), sehingga nada warna yang digunakan adalah nada warna yang rendah.</li> <li>Warna Netral Warna netral yang dapat digunakan antara lain adalah warna coklat atau cream agar warna utama dan warna pendukung dapat tertangkap oleh pengunjung</li> <li>Warna Pendukung <ul style="list-style-type: none"> <li>Warna pendukung dapat diambil dari tema pendukung yaitu maskulin (biru, hijau, dan merah) dan keras (hitam).</li> </ul> </li> <li>Skema warna Skema warna yang dapat digunakan untuk menyelaraskan warna-warna di atas antara lain: <ul style="list-style-type: none"> <li>Komplementer : Merah dan hijau (Dominasi merah) dengan aplikasi warna hitam</li> </ul> </li> </ul>	
3	Tekstur	Dominasi tekstur : tekstur keras (mewakili tema keras) yang berasal dari permukaan benda-benda seperti batu, marmer, dan lain-lan (Laksmiwati, 2012).	
4	Arah	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kesan berani dan maskulin dapat dicapai melalui penerapan elemen - elemen visual yang berarah vertikal.</li> <li>Ditegaskan melalui pengaplikasian titik pusat perhatian dengan menggunakan kontras elemen visual atau justru melalui penerapan elemen visual yang mencerminkan tema ruang berani dan maskulin dengan kuantitas yang melebihi bagian lainnya.</li> </ul>	
5	Proporsi	Kesan berani dapat dicapai dengan proporsi ruang yang mengalir atau selalu menanjak ke atas sehingga pengunjung dapat merasakan keberanian dan perjuangan yang dimiliki oleh tokoh topeng Binatang.	
<b>Variabel Persyaratan Ruang Pamer</b>			
1	Tata Objek	<p>Tata objek dengan tema berani dan maskulin : penataan objek dengan orientasi vertikal yang dapat dicapai dengan sistem <i>free standing on the floor</i> atau sistem <i>in showcase</i>.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Penataan <i>free standing on the floor</i> Ketinggian maksimal objek setinggi 1,75 meter (sesuai standar), serta karena sifatnya yang terbuka maka penataan dengan sistem ini membutuhkan <i>barrier</i> dengan panjang minimal 0,687 meter.</li> <li>Penataan <i>in showcase</i> Ketinggian maksimal objek setinggi 1,75 meter (sesuai standar).</li> </ul>	
2	Pencahayaan	<ul style="list-style-type: none"> <li><i>General Lighting</i> <ul style="list-style-type: none"> <li>Penerangan buatan : penerangan yang sesuai dengan tema ruang utama (berani) dapat menggunakan tipe lampu TL WXX (memberikan efek hangat dan dapat memperkuat tampilan warna merah), dan lampu merkuri putih mewah (memberikan efek hangat dan dapat memperkuat tampilan warna merah).</li> <li>Penerangan alami : penerangan tambahan pada siang hari dapat menggunakan pencahayaan alami dari sinar matahari yang telah diolah menjadi penerangan tidak langsung.</li> </ul> </li> <li><i>Task lighting</i> <i>Task lighting</i> menggunakan pencahayaan yang berada di dekat atau sekeliling objek pamer, pencahayaan dapat menggunakan lampu tipe standar maupun tipe <i>spotlight</i>.</li> <li><i>Accent Lighting</i> <ul style="list-style-type: none"> <li><i>Accent lighting</i> dengan penataan secara zigzag dapat menjadi titik berat pada ruangan dan mendukung tema ruang keras. <i>Accent lighting</i> juga dapat diletakkan pada <i>drop ceiling</i>, lantai, atau dinding sebagai pengarah sirkulasi dalam ruang pamer.</li> </ul> </li> </ul>	
3	Sirkulasi	Sirkulasi yang mewakili keseluruhan tema : sirkulasi yang terus menanjak dengan menggunakan anak tangga atau ramp sehingga pengunjung dapat merasakan keberanian dan perjuangan yang dimiliki oleh tokoh topeng Binatang.	

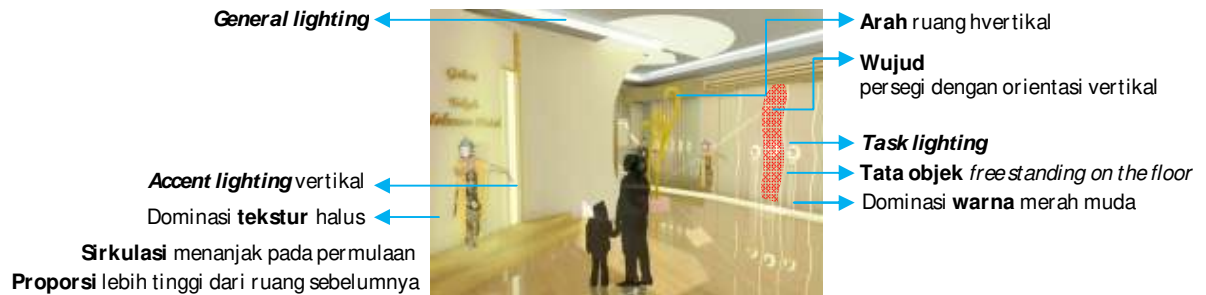
(Sumber: Hasil Analisis, 2014)

### 3.3 Pembahasan Hasil Desain Ruang Pamer Topeng Malangan

- Ruang Pamer Tokoh Halusan Putra (Tema Ruang: **Konstan**, Elegan dan Natural)



- Ruang Pamer Tokoh Halusan Putri (Tema Ruang: **Mulia** dan lembut)



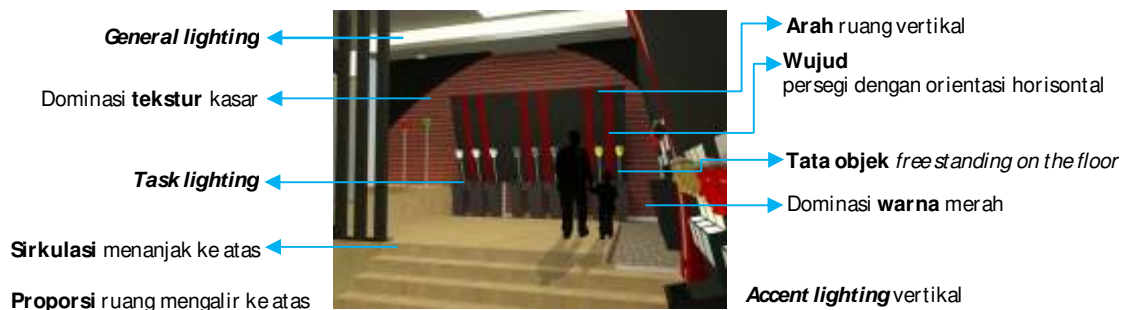
- Ruang Pamer Tokoh Gagahan (Tema Ruang: **Berani**, Maskulin, dan Tangguh)



- Ruang Pamer Tokoh Punakawan (Tema Ruang: **Konstan**, Dinamis, dan Tangguh)



- Ruang Pamer Tokoh Raksasa (Tema Ruang: **Berani**, Maskulin, dan Seram)





- Ruang Pamer Tokoh Binatang (Tema Ruang: **Berani**, Maskulin, dan Keras)



#### 4. Kesimpulan

Adanya perbedaan sifat pada tiap-tiap kelompok tokoh topeng Malangan menghasilkan tema ruang yang berbeda sehingga menghasilkan desain ruang pameran topeng Malangan yang berbeda pula pada setiap ruangnya. Kelompok tokoh topeng yang memiliki sifat halus seperti kelompok tokoh Halusan Putra dan Halusan Putri memiliki karakter pengolahan elemen visual yang cenderung lembut seperti menerapkan warna-warna dengan nada warna yang tinggi, bentukan-bentukan yang halus, tekstur dari material yang halus, dan lain sebagainya. Sedangkan untuk kelompok tokoh topeng yang memiliki sifat dinamis atau kocak seperti pada kelompok tokoh Punakawan memiliki karakter pengolahan elemen visual yang cenderung dinamis seperti menerapkan warna-warna dalam skema warna yang memiliki karakter dinamis, bentukan-bentukan yang menerapkan variasi diagonal, tekstur dari material yang halus, dan lain sebagainya. Dan untuk kelompok tokoh topeng yang memiliki sifat berani seperti pada kelompok tokoh Gagahan, Raksasa, dan Binatang memiliki karakter pengolahan elemen visual yang cenderung merepresentasikan keberanian seperti menerapkan warna-warna merah yang memiliki karakter berani, bentukan-bentukan yang berorientasi vertikal, tekstur dari material yang kasar, dan lain sebagainya.

#### Daftar Pustaka

- Astrini, W., Amiuzza, C.B. & Handajani, R.P. 2013. *Semiotika Rupa Topeng Malangan (Studi Kasus: Dusun Kedungmonggo, Kec. Pakisaji, Kabupaten Malang)*. Malang: Jurnal RUAS. 11 (2).
- Chiara, J. D. & Callendar, J. H. 1980. *Time-Saver Standards for Building Types*. New York: McGraw-Hill Book Company.
- Casofa, Fachmy. 2014. *Unsur-unsur Desain Grafik*. <https://fachmycasofa.wordpress.com>. (diakses 5 Oktober 2014)
- Darmaprawira, Sulasmi, 2002. *Warna, Teori dan Kreatifitas Penggunaanya*. Bandung: ITB.
- Kartini, Dewi. 2012. *Cahaya Tepat, Ruang Lebih Hemat*. Idea. 9 Mei. hlm. 28.
- Laksmiwati, Triandi. 2012. *Unsur-unsur & Prinsip-prinsip Dasar Desain Interior*. Malang: Bargie Media.
- Lawson, Fred. 1981. *Conference, Convention and Exhibition Facilities*. London: The Architectural Press.
- Marwati, M.P. 2000. *Desain Penyajian*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Neufert, Ernest. 2006. *Data Arsitek Jilid 1*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Panero, Julius. & Zelnik, Martin. 1979. *Dimensi Manusia dan Ruang Interior*. United States: Whitney Library of Design.

- Purnomo, Abdi. 2013. *Jumlah Biro Wisata di Malang naik 300 Persen*.  
<http://www.tempo.co/read/news/2013/02/13/090461085/Jumlah-Biro-Wisata-di-Malang-Naik-300-Persen>. (diakses 13 September 2013)
- Smithies, K.W. 1987. *Prinsip-prinsip Perancangan dalam Arsitektur*. Bandung: Intermatra.
- Sumintarsih, Salamun, Munawaroh, S., & Purwaningsih, E. 2012. *Wayang Topeng Sebagai Wahana Pewarisan Nilai*. Yogyakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan BPSNT.
- Swasty, Wirania. 2010. *A-Z Warna Interior Rumah Tinggal*. Depok: Griya Kreasi.
- Suru, I Made, et al., 1985. *Bentuk dan Ragam Hias Topeng Kedungmonggo Kecamatan Pakisaji Kabupaten Malang*. Penelitian tidak dipublikasikan. Malang: Universitas Negeri Malang
- Tutt, Patricia. & David, Adler. 1981. *New Metric Handbook*. London: The Architectural Press.
- Winarno, E.B. & Widyatmoko, T. 1998. *Pengembangan Desain dan Fungsi Topeng Malang. Bahasa dan Seni*. Tahun 26 Nomor 2.